

“怪物恋”的美学定位及文化反思

□ 黄鸣奋¹ 魏 榕²

内容摘要 怪物艺术古已有之，尤以20世纪下半叶以来的舶来品最为新潮，主要见于以宗教、科幻、魔法等为题材的小说、电影电视、动漫游戏中。怪物艺术层出不穷、蔚为大观，已经在我国青少年甚至更广泛的群体中形成心理上的“怪物恋”。它在美学上有着诸如“反常合道”之类的意义，在文化上代表了一种打破既有分类系统的追求，体现了后现代语境的特点，值得深入研究。

关键词 怪物恋 怪物艺术 怪物美学 怪物文化

作者 1 黄鸣奋，厦门大学人文学院教授、博士生导师；2 魏榕，厦门大学人文学院博士生。（福建厦门 361005）

若要提炼最能反映我国当下美学新变的核心概念，“怪物恋”理应列入备选目录。虽然我国古代文化典籍和文艺作品中不乏对怪物的描写，但当今作为时尚的怪物潮却是由于西方相关文化产品的大量涌入而风生水起的。怪物恋是在这样的背景下产生的令人瞩目的审美心理现象，其特点为：（1）与科技革命、社会转型、星际交流等相关的怪物日益成为创作者所乐于选取的艺术题材；（2）怪物形象趋向于影像化、奇观化、游戏化，在受众心里所唤起的感受虽然仍有恐怖、恶心、惊惧、猜忌等成分，但加进了不少嬉戏、友善、欣赏乃至依恋的因素（视具体作品的创意而异）；（3）人们渐渐学会透过怪物文化理解可持续发展、全球化、后现代科学、人的进化等当代社会生活的重大问题。

怪物艺术的蜕变

“怪物”在古汉语中原来是指怪异之物。先秦老子弟子辛铎说：“天地之间，一人之身也；六合之内，一人之形也。故明于性者，天地不能胁也；审于符者，怪物不能惑也。”^[1]《礼记·祭法》称：“山林川谷丘陵，能出云为风雨，见怪物，皆曰神。”^[2]后来，“怪物”又用以指异常之人，明代罗贯中《平妖传》说的是不明来历的孩子，清代袁枚《随园诗话》说的则是“嫉宋儒之学”的秀才袁钺。^[3]本土意义上的怪物艺术最早在汉代就已经出现。《史记·大宛列传》称：“于是大觳抵（指角抵戏——引者注），出奇戏诸怪物，多聚观者。”^[4]后世神怪小说与历史小说、世情小说鼎足而三，《山海经》、

《列异传》、《甄异传》、《齐谐记》、《续齐谐记》、《西游记》、《南游记》、《聊斋志异》等，都脍炙人口。在这类作品中，怪物渐渐分化，有些令人可怕可恨，有些令人可亲可爱。“怪物”一词的修辞色彩也渐渐模糊化。尽管如此，除非当事人之间存在亲密关系，称人为“怪物”仍然有唐突之嫌。

20世纪下半叶以来在我国融入时尚的怪物艺术，与其说是发本土复古之幽思，还不如说是糅异邦风物之新潮。它在很大程度上得益于西方以宗教、科幻、魔法等为题材的小说、电影电视、动漫游戏等。

西方科幻小说在中国的流行，是当下怪物恋盛行的契机之一。如果说科学研究沿着实证的道路探索创新可能性的话，那么，科幻创作则发挥想象之能事，激励人们对异事异能的追求；如果说科学研究试图用逻辑严谨的分类体系为自然界、人类社会和自我意识勾勒出井井有条的秩序的话，那么，科幻创作则试图用每一项可以激发灵感火花的科技发明重组宇宙和心灵。科学研究不断为怪物祛魅，科幻创作则不断为怪物赋魅。作为科幻小说的开山之作，雪莱夫人（Mary Shelley）的《弗兰肯斯坦》将人形怪物作为主人公。他是由一位疯狂科学家用许多碎尸块拼接而成的“人”，用闪电激活。不论是威尔斯的《时间机器》、《隐身人》、《星际战争》，还是克拉克的《2001 太空漫游》、《地球反照》，或者是阿西莫夫的《银河帝国三部曲》、《我、机器人》，都将幻想世界与真实世界做了巧妙的融合，使人们相信怪物的真实存在。这类作品在中国的传播，无疑使读者大开眼界。它有助于我们理解怪物的（特别是与科技有关的怪物）特征、属性及价值的多样性，

明白并非所有的怪物都是那么可怕。

西方电影、动漫和视频游戏及其衍生产品的大举涌入,进一步助长了我国青少年中的怪物恋。西方怪物电影除从科幻小说汲取灵感之外,还从各种传说中捕捉题材,塑造了光怪陆离的怪物形象,如电影《科学怪人》中的“弗兰肯斯坦”,《范海辛》中的“狼人”,《刀锋战士》中的“吸血鬼”,《孔雀王》中的“阿修罗”,《少年阴阳师》中的“罗刹”,《普罗米修斯》中的“创始者”,《ET》中的“外星生物”,《哥斯拉》中的“深海怪兽”,《加勒比海盗4》中的“人鱼”,《惊变28天》中的“僵尸”,《星球大战》中的“外星飞船”,《侏罗纪公园》中的“克隆恐龙”,《X战警》中的“基因变种人”,《地狱神探》中的“堕落天使”,《机械公敌》中的“机器人”,《哈利波特》中的“魔法师”,《指环王》中的“半兽人”,《霍比特人》中的“矮人族”,等等。西方动画电影从来都不缺少怪物元素。正因为它们富于感染力的缘故,小猎兔犬史努比、加菲猫、霹雳猫、机器猫、太空飞鼠、海绵宝宝、忍者神龟、啄木鸟伍迪、顽皮豹等形象不胫而走。相比之下,那些定位为低龄儿童的作品中,经常出现各种拟人化的正面怪物形象;那些迎合青少年群体的逆反心理的作品中,经常出现各种妖魔化的负面怪物形象。至于那些面向全龄受众的作品,往往杂糅宗教故事、魔法奇迹和科幻小说,塑造各种令人好恶相克的怪物形象。自新时期以来,来自美国、日本等国的漫画书风行大江南北,迅速取代了我国原有的连环画,像《机器猫》这样的作品,几乎是家喻户晓。在国外输入的游戏中,怪物形象也是处处可见,与科幻小说相比,这类怪物艺术有如下特点:一是形态图像化;二是受众低幼化;三是产品衍生化(通过产业链迅速延伸)。

除业界之外,为怪物恋之推波助澜的不乏美国电影艺术与科学学院这样的国外艺术权威机构。它在2001年设立奥斯卡最佳动画片奖,并于第74届奥斯卡奖开始颁发。当年获奖的就是梦工厂的《怪物史莱克》。它是对经典童话的颠覆,不仅以“怪物”为题,而且“以幽默的笔调对一些如‘英雄救美’、‘王子公主’以及‘勇者冒险’等传统题材进行了辛辣的嘲讽,正是由于这种既成观念深入人心,对其进行颠覆才会造成如此大的轰动效应。而这种美式黑色幽默大杂烩却带来了巨大的商业价值和无与伦比的大众亲和力,《史瑞克》的成功正是因为它符合了大众心理的需要,代表了大众文化的特点并顺应了大众思想发展的潮流所致”。^[5]其后历届得主几乎都对怪物形象青眼有加。某些作品以怪物为主角,如《海底总动员》(2004年获奖)中的小丑鱼尼莫及其父亲,《快乐的大脚》(2007年获奖)中的帝企鹅马伯,《美食总动员》(2008年获奖)中的料理鼠王小雷米,《机器人总动员》(WALL·E, 2009年获奖)中的机器人瓦·力,《玩具总动

员3》(2011年获奖)中的玩具胡迪,《兰戈》(2012年获奖)中的变色龙兰戈等。另一些作品则以怪物为配角,如《千与千寻》(2003年获奖)不劳动的人所变成的猪,《超人特工队》(2005年获奖)中的机械怪兽和超能宝贝,《超级无敌掌门狗之兔的诅咒》(2006年获奖)中的人兔,《飞屋环游记》(2010年获奖)中的大鸟凯文、《勇敢传说》(2013年获奖)中的母后熊等。目睹国外怪物艺术在市场上所取得的成功,国内艺术界本来就不乏跟风之人。加上“奥斯卡情结”起作用的缘故,我国艺术家也逐渐看好怪物来。正是在这样的背景下,我们不仅生产出《喜羊羊与灰太狼》,而且有人呼唤“嫁人要嫁灰太狼”!随着这部连续剧被树立为国产动画成功的范例,怪物艺术有了进一步大行其道的良机。

在更广泛的意义上,怪物艺术不仅是指描写怪物的艺术,而且是指有意打破艺术界既有分类体系、思维定势、创作惯例、评价标准、审美理想、典范楷模的艺术,如有别于传统艺术的“爵士乐”、“摇滚乐”、“雷鬼音乐”、“嘻哈音乐”、“饶舌音乐”、“电子舞曲”、“立体主义”、“波普艺术”、“行为艺术”、“装置艺术”、“偶发艺术”、“地景艺术”等。为了明晰起见,我们不妨将以怪物为题材的艺术称为“怪物艺术”,而将另类化的艺术分支称为“艺术怪物”(此处无贬义)。这类“艺术怪物”几乎都源于西方,对国人的影响主要以前卫艺术家为中介而发挥。它们有些已经“修成正果”,有些虽然还在另册,但也有逐渐为公众认可的可能性。不论怪物艺术或艺术怪物,作为舶来品都存在和中国本土原有的审美趣味相当大的差异。

改革开放以来,我们已经摆脱了将西方现当代文化和艺术视为洪水猛兽的戒备心理,习惯于比较平和地欣赏由西方所提供的各种大片和游戏,就此而言,怪物恋的升温 and 我国所发生的社会变革几乎是同步的。怪物艺术作为一面镜子(不少时候是哈哈镜)不仅映射了作为其源头的西方文化,而且映射了作为其接受者的中国文化。

怪物美学的定位

怪物是相对常物(尤其是常人)而言的。在将自身从动物界提升出来的过程中,人类形成了自我意识,在“物以类聚,人以群分”观念的指导下审视周边环境,既认同,又别异,作为范畴的“怪物”正由此而来。由于“子不语怪、力、乱、神”^[6]的缘故,我国古代关于怪物的叙事受到儒家所代表的理性主义的抑制,但仍在神话、志怪、志异之类作品中得以流行。随着儒家影响的消退,怪物叙事获得了新的生长空间。近年来国学热和怪物恋都是我国精神生活中令人瞩目的现象。如果说国学热更多地将坐标定位于寻根、复兴的话,那么,怪物恋更多地将眼光

投向逐新、求变。前者力求矫正后现代语境下的社会失范，后者则试图推进跨文化交流中的思想祛魅。在美学视野中，怪物恋代表了对异质美的偏好。怪物美学正是以之为核心范畴而形成的。

如果我们将怪物美学视为对怪物相关的美学词汇进行语言分析的学科，那么，就不能不关注古往今来所积累的丰富资料：从精灵、魂灵、幽灵、神灵到精怪、魔怪、鬼怪、神怪，从异端、异己、异类、异趣、异物、异族到怪人、怪客、怪胎、怪事、怪圈、怪癖。在话匣子、长舌妇、应声虫、馋猫子、夜猫子、老饕之类称谓中，我们看到了将人怪物化的社会情绪；从狐仙魑魅、山妖水怪到魑魅魍魉之类描写中，我们看到了蒲松龄所说的“彼虽异物，情亦犹人”^[7]的社会哲理。如今，这些怪物有了适合自己生长的新土壤。只要经常玩游戏，便可能想起与之相适应的种种氛围，如《全面回忆》中的“未来世界”，《回到未来》中的“时间旅行”，《驱魔人》中的“恶灵附体”，《黑客帝国》中的“赛博坦世界”，《后天》中的“世界末日”，《生化危机》中的“瘟疫横行”，《夺宝奇兵》中的“上帝盛装”等。

作为范畴的“怪物恋”既可以解释为奇怪、奇异、不寻常的物恋，又可以解释为怪物之恋。前一种意义上的怪物恋可以说是对传统社会心理的挑战。物恋的主要对象是物品。这种心态并不罕见，只要读过法国当代哲学家德瓦（Roger-Pol Droit）的《51种物恋》便不难理解。但是，下述物恋就显得怪异了：美国佛罗里达州女子杜莎姆（Linda Ducharme）因为每次搭上摩天轮时都会心跳加速，幸福无比，所以与摩天轮“结婚”。英国《每日邮报》报道称，现年55岁的杜莎姆表示：当自己第一次搭上摩天轮时，就有种无法解释的奇妙感觉，还会怦然心动，就像是心里正激动的敲打着鼓一般。2012年，她决定与摩天轮结为连理。杜莎姆为她的摩天轮“丈夫”取名布鲁斯（Bruce）。她表示，和布鲁斯“相处”时就会感到无比幸福，丈夫就是她的一切，虽然外界不一定会认同他们的爱情，但是爱是没有界限的。^[8]后一种意义上的怪物恋既包括人对怪物之恋，又包括怪物对人之恋，都是就活物（而非物品）而言。前者如《聊斋志异》中王子服对狐女婴宁的眷恋，后者如神话《白蛇传》中白娘子为许仙不惜违反常伦、水漫金山、背叛天条，这场惊动天地的人怪恋“聚散两不成，恩怨在人间”。

如果我们将怪物美学当成关于怪物艺术的哲学，那么，怪物小说、怪物美术、怪物音乐、怪物戏剧、怪物电影、怪物动漫、怪物游戏等分支便进入相应的研究视野。怪物美学与其说关注这些分支本身在历史上是否有过被当成怪物的遭遇（如电影刚问世时那样），还不如说关注它们如何从哲学的角度揭示、描写与塑造怪物之美。怪物是超越人类既有分类模式、心理定势、刻板印象、审美期待的存在

物（否则就不成其为“怪”），是促成认知图式从皮亚杰所谓“同化”（assimilating）向“顺应”（accommodating）转变的刺激物，是引导人们从把握同质之美向包容异质之物的催化剂。并非每个人在现实生活中都有邂逅怪物的机遇和安全性，怪物艺术在现阶段则是俯拾皆是，而且正在对塑造我们的世界观、人生观和价值观发挥重要作用。在一定意义上可以说：当代怪物艺术是目前正在深入发展的信息革命和生物革命的另类反映。作为对信息革命的另类反映，《星球大战》里出现了人工智能的R2-D2；《机械战警》里做到了人的意识与机器的结合；《电子世界争霸战》里人类已经可以进入赛博世界中。在意识层面上，“如果有任何人能听到我，任何人。拜托，你不是孤单的”——《我是传奇》里奈维尔的独白表达了人类对世界末日的恐惧；“你是否曾经做过这样一个梦，Neo？梦里的一切就像真的一样。要是你无法从梦中清醒？你怎么能明确地分辨幻想世界和真实世界？”——《黑客帝国》里墨菲斯的这段话表达了我们对于真实世界的质疑。作为对生物革命的另类反映，既有神话世界中的怪物战争，如THQ公司发行的《暗黑血统2》中天堂与地狱的永恒争斗；又有基因世界中的人怪之争，如《X战警——第一站》中人类与变种人之间永久的隔阂；还有人怪之间的禁忌爱恋，如《人鬼情未了》中男女主角“人妖殊途只遗憾”，剪不断理还乱的情感纠葛。《人兽杂交》（2009）这部影片描写一对科学家夫妇利用人类和动物的基因混合创造出了Dren。这个令人恐怖的怪物分别以女性和男性的身份与男女主角发生关系，最终被女主角毁灭。影片中不仅揭示了人对未知世界探索的担忧，又有女性用自己的力量反抗代表繁殖能量的男性的隐喻。这部作品可视为利用怪物性对人性道德维度的重构。以上这两种另类反映又是彼此渗透的。博勒（Megan Boler）等人《重建寓言：教育性赛伯边疆中的女性》（2006）一文在论及好莱坞电影中的妇女与计算机形象时，谈到：“他者性揭示了好莱坞与网上的性别期待与公众想象。事实上，科幻小说与流行电影中将女性身体和男性技术相结合，经常将这种电子人作为怪物性来描写。”^[9]1977年，米高梅（MGM）发布了恐怖科幻电影《魔种》，描写某女星被与之不睦的丈夫所创造的计算机强奸，生下一个怪胎。此处关于女性身体的公共想象在字面上与计算机技术配对，几乎没有比之更令人恐怖的了。除了这类恶托邦式的另类反映之外，还有相对乐观的作品。例如，《第三类接触》以经典独白“我们并不孤独”预示了人类对外星生物的交流沟通和“天外有天”的疑问和探索，归结于不同星球的文明的相互谅解。

如果我们将怪物美学当成关于怪物之美的科学，那么，很可能同时关注美的怪异性。美的形态是多样的，其中怪异性的美称为“尤物”。怪物的属性也是多样的，其中反常合道的属性便是“怪物之美”。所谓“反常合道”，

亦即出乎意料之外（异乎寻常），仍在情理之中（与公认的人性、人情、人伦相吻合）。如果我们将怪物美学看成关于怪物审美价值的学科，那么，不能不正视作为核心范畴的“怪物性”的重要意义。所谓“怪物性”是指一种有意区别于（甚至对立）通常意义上的“美”或“正常性”，另辟蹊径，异乎寻常，从而达到某种超越性。以电影为例：（1）从本体论角度看，电影不乏以奇观来印证常境之作，在制作上经常得益于技术革新的镜头渲染高科技所可能造成的危害，以求警醒世人；（2）在认识论意义上，电影以人猿泰山之类怪物作为卖点，满足观众的好奇心，使怪物成为最重要的题材类型之一；（3）在价值论的意义上，电影根据人对未知环境的探索心理来拓展人类对于陌生环境的适应性。在作为新媒体艺术分支的生物艺术中，反常合道的原则得到了印证。巴西裔美国艺术家卡茨认为：人类基因组项目已经搞清楚所有人在其基因系列中都有来自病毒的成分，这是通过漫长的进化史获得的。它显示人类身体中有来自有机体的脱氧核糖核酸。这意味着我们自身也是转基因的。在判定是否一切转基因生物都是“怪物”之前，人类必须先弄清自己的“怪物性”。若认为转基因并非“自然”，那是不对的。基因的跨物种迁移是野生生命（无人参与）的一部分。《第八天》（2000）提醒人们拷问什么是“自然”，思考人类在其他物种进化史上的作用（反之亦然）。^[10] 亚利桑那州立大学柯林斯《追踪嵌合体：〈第八日〉》（2003）发表了如下评论：《第八天》在某种程度上是一种复杂巧妙的隐喻或讽喻，暗指有生命的存在物之间较深水平的联系；就直接体验而言，它又指向我们用于在自然界建立享有特权地位的监视与控制。他将卡茨的作品视为对于伦理学对话的呼唤，这种对话不只是使我们对非人类的他者变得敏感，而且让我们准备接受有关人性之构成的相对流动的定义。^[11]

如果我们将怪物美学当成以围绕怪物审美经验为中心研究美和艺术的学科，那么，不能不将有关怪物的审美心理当作研究重点。人们为什么和怪物结下了不解之缘？或许是因为怪物值得敬畏、崇拜怪物可以使弱者在精神上有所寄托，或许是由于怪物威胁到常人的生存、诛灭怪物可以造就英雄的伟业。如果说往昔时代人们因为恐惧自然界的怪物而需要有针对性的艺术来鼓舞生存的勇气和信心的话，那么，如今的人们更多的是从艺术途径舒解各种人造怪物带给自己的压力。例如，影片《科学怪人》描写“人创造了怪物，怪物杀了人，人又去杀怪物”。与消费社会的到来相适应，怪物由可惧可怖可敬变得可亲可爱可嬉。被作为爱情对象的怪物已经不是对常人生存的威胁，而是大众嬉戏的伴侣。在审美的意义上，甚至可以说：“你不怪，我不爱。”这正是卖萌搞笑风行于世的原因之一。

从心理过程看，怪物恋可以区分为如下要素：（1）怪物认知，即对什么是怪物的认识和判定。它和人的自我意

识存在密切关系。对于不存在认知系统与思维定势的生物来说，无所谓怪物。对于思维定型化的人来说，怪物的类型是相对不变的。《左传》有言：“铸鼎象物，百物而为之备，使民知神奸。”^[12] 其前提正是怪物有迹可寻。对于擅长换位思考的人来说，怪物认知具有相对性的。我们可能视他者为怪物，孰不知他者亦视我们为怪物。（2）怪物情感，特指对怪物所怀的积极性情感，表现为同情怪物、喜欢怪物，以至于迷恋怪物。实际上，怪物恋有着“若即若离”、“痴迷”、“聚散两不成”（《白蛇传》）等形态，当事人对怪物经常在依恋和排斥中挣扎。怪物恋的起点往往是异质美的认可（如惊艳）。随着交往的深入和扩大化，当事人可能从多种途径察觉到与异质美不可分割的异类性，从而萌生或滋长了排斥心理。这种心理冲突往往需要对应的解决办法，或者是异类的同侪化，或者是自身的异类化，或者是凄婉的毁灭，或者是搞笑的调适。（3）怪物模仿，即将自身变化为怪物。人们将自己想象为投射到镜子中的怪物，并让自己通过“怪物的我”而得到诉说，这时可以用“怪物”指称我们自己。所谓“搞怪”因之而来。怪物模仿是怪物恋的意动成分，这在Cosplay中很常见。它和刻意“反常”的游戏冲动有关。“合道”作为规范性要求约束了“反常”的游戏，赋予整个心理结构以稳定性。

怪物美学不仅有理论价值，而且有实践价值。例如，它可以和美国设计师诺曼提出的设计三目标层（即本能层、行为层、反思层）^[13] 相结合，指导游戏的设计。人们对怪物的依恋首先是视觉上的，和本能层有关。例如，在网络游戏《魔兽世界》中，玩家选择的角色、服饰、宠物、武器、道具一定是能带来对玩家最直观视觉刺激的，越怪异越炫目的装备越能得到玩家的青睐。在行为层，设计者要让玩家有条件不断熟练地操作角色，在充满怪物的世界中完成各种任务，通过与怪物的交流获得某种认同感，进而形成与巩固“怪物就是我”的心理印象。在反思层，要让玩家形成反身性思考，这是与前两种层次共同作用的结果。它会对玩家的内心产生交织着情感、意识、理解、个人经历、文化背景等因素的深刻影响，确立高于视觉形象的心理标识。这样，玩家再次接触游戏时，就会产生强烈的感情波动。它会让怪物与玩家之间长期存在一条不可忽视的心理链条。

怪物文化的反思

怪物可以通过神化成为灵物，可以通过皈依成为图腾，可以通过美化成为风物，可以通过驯化成为宠物，可以通过占有成为财物，可以通过描写成为读物，也可以通过游戏成为玩物。作为“风物”，怪物已经成为当今民俗文化、旅游文化的组成部分。

源远流长的怪物文化包含着怪物崇拜和怪物批判这两

种不同的倾向。从寺观庙宇的盘龙柱上，我们可以看到怪物崇拜的威力；从孙悟空降妖伏魔的故事中，我们可以领略怪物批判的要旨。唐代孙思邈早就谈到：“见怪不怪，其怪自败。”^[14]这代表了古代哲人关于怪物问题的智慧。具体地说，存在如下可能性：（1）见怪不怪是由于自己并非“怪”，但也不怕怪、不忌怪、不嫌怪，因此怪不能加害于我；（2）见怪不怪是虽然知道对方是怪，但抱着理解、宽容、同情的态度，不以之为怪，因此怪也“投桃报李”起来；（3）见怪不怪是由于（意识到）自己也是怪，因此世间本无所谓怪。

作为当今怪物文化的代表之一，怪物艺术往往并非为志异而志异、为搞怪而搞怪。成功之作总是包含了丰富的内容。例如，美国电影《变种异煞》（1997）描绘了这样的社会场景：基因工程造就的人才被看成正常，自然分娩问世的人全被视为“病人”。能够通过优秀基因测试者才有望拥有较高的社会地位，单靠自然怀胎来到人间者显然做不到这一点。因此，摆在人们面前的似乎只有两条路：要么与基因工程公司签订“肉体合同”进行自我优化，要么只能沦入社会底层。正如加拿大学者马特里克斯所说，这部电影描绘了基因科学与全球性资本主义、新殖民主义与公司利益共同发展之关系的一种可能前景。不仅如此，它还揭示了科学本身是文化的一部分，并反映构成社会氛围的模式、价值观、偏见和歧视。^[15]又如，国产惊悚影片《怪物》（郑保瑞导演）以香港为背景，揭露了城市拆迁中的粗暴做法对底层小人物所造成的严重危害。主人公公正因此失去了丈夫和女儿，精神错乱，成为出没于新区楼群底部管线的“怪物”。作品所刻意表现的怪物之恋实际上是人之常情——母爱。它引导人们思考城市现代化建设与人的异化的关系，寓意深刻。再如，韩国电影《怪物》描写汉江出现吃人怪物，批判了2000年美国驻韩部队向汉江倾倒有害化学物质所造成的危害。这样的负面怪物本身并没有什么值得人们眷恋的，应当探讨的是艺术家为何倾向于用它们来进行社会批判。就此而言，“见怪不怪，其怪自败”的古训可以做新的解读：只有揭露并清除造成怪物、怪人、怪象、怪事的原因，才能从根本上解决与之相关的社会问题。

从文化的角度看，怪物恋是怪物心理的组成部分，怪物艺术仅仅是它的表现形式之一。在社会生活中，我们还可以看到其他形式的怪物恋。在物种生产意义上，人们欣赏与制造各种怪物，不仅包括作为宠物的金鱼，而且包括具备实用价值的骡子。用通俗的话说，怪物的奥妙在于既“非驴非马”，又“亦驴亦马”。前者意味着它无法简单地归入既有的分类系统，后者意味着它创造了打破原有分类界限的新品种。并非所有的怪物都享有同等的生命力，关键就在于“合乎情理之内”。或许正是意识到骡子没有生育能力的不幸，古人才将“马”字和“累”字组合起来为之命名。在物质生产意义上，人们一方面将产品区分为各

种功能有别的子类（如材料、机具、用品、衣物、建筑，食品、药品、毒品，生产资料、生活资料等），另一方面将功能重组当成创造性思维的表现，不断打破原有的分类。在精神生产意义上，我国传统文化虽然致力于维护血统、道统、体统的纯粹性，对非我族类持排斥态度，但仍有许多思想家以离经叛道的勇气名世，如明代的徐渭、李贽等。在国际工人运动史上，马克思主义的奠基人并不惮于宣布自己的政治主张是徘徊于欧洲的“共产主义的幽灵”^[16]，亦即资产阶级眼中的怪物。以上不同意义的怪物观都可能成为艺术创作的灵感来源。例如，《哈利波特》中贯穿七部小说的故事主线就是维护或打破魔法师血统的斗争。我们不仅可以从这类作品发现当今社会发展，如何打破以血缘和熟人为主导的差序格局，而且可以探索当代青少年的成长轨迹和理想追求。

在当今世界中，“怪物恋”代表了一种打破既有分类系统的追求。从实践层面的杂交稻、手机、混血儿，到学科层面的边缘学科、交叉学科，一直到艺术层面的电影奇观、立体主义、摇滚乐、罗丹的雕塑、怪诞戏剧，在打破既有分类系统的意义上都是怪物，也都是目前人们所看好的对象。现今世界通行的物种分类系统是西方文艺复兴以来随着科学昌明而建立的。它代表了人们所理解的世界秩序。现今人们所习惯的对世界进行分门别类研究的思维方式也是由于科学进步而形成的。怪物文化通过打破既有分类系统使个案、特殊性、交叉性、边缘性等范畴重新进入我们的秩序观、世界观，从而深化对于自然界、人类社会和自身的理解。就此而言，怪物文化虽然是现代科学的对立物，但却和后现代科学有会心之处。

从历史角度看，所有怪物都是人造的。要是人们不对大自然的异象产生崇拜和敬畏之心，怎么会有来自神话的怪物？要是人们不试图对于芸芸众生加以分类，怎么会有分类系统所无法涵盖的怪物？要是人们不努力用科技去推动杂交、改变基因，怎么会有混合多种属性特征的怪物？要是人们不花费巨资去进行太空探险、和异域联络，怎么会有来自外星的怪物？就此而言，不论怪物艺术、怪物美术或怪物文化都包含了人们对于自身定位的思考，怪物恋不过是人类自恋的一种特殊表现形式。怪物本身通常不会著书立说解释其所以为怪，它存在的意义要由我们来阐释，这正是怪物文化研究的价值所在。历史经验表明：不论怪与不怪，都和特定社会环境密切相关。古人之所谓怪事怪象，今人或许觉得很平常；古人之所谓常理常道，今人或许觉得颇为奇怪。因此，透过当今作为时尚的怪物恋去把握我们所处的时代的特征，进而对怪物恋进行深入阐释，是对于怪物文化研究的必然要求。

参考文献：

- [1] 辛铎.文子.文子下.明子汇本：39.

- [2] 郑玄.礼记疏 (卷第四十六祭法第二十三).清阮刻十三经注疏本: 1101.
- [3] 袁枚.随园诗话 (卷五).清乾隆十四年刻本: 73.
- [4] 司马迁.史记 (卷一百二十三列传第六十三).清乾隆武英殿刻本: 1188.
- [5] 彭月橙.怪物文化论——《史瑞克》的突破.电视字幕 (特技与动画), 2005 (1).
- [6] 何晏.集解《论语》卷四述而第七.四部丛刊景日本正平本: 16.
- [7] 蒲松龄.聊斋志异 (卷二).“巧娘”.清铸雪斋钞本: 75.
- [8] 女子嫁给摩天轮 称“丈夫”是一切 不在乎外界看法 (人民网).<http://sc.people.com.cn/n/2013/1119/c345461-19950905.html>. 2013.11.21.
- [9] Megan Boler, Pris Sears, James S. Dwight. Reconstructing the Fables: Women on the Educational Cyberfrontier. The International Handbook of Virtual Learning Environments, 2006, p.1476.
- [10] Kac, Eduardo. The Eighth Day. 2001. In Telepresence & Bio Art: Networking Humans, Rabbits, & Robots. Ann

- Arbor: University of Michigan Press, 2005, 2008, pp.286-294.
- [11] Collins, Dan. Tracking chimeras: The Eighth Day. In The Eighth Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac. Edited by Sheilah Britton and Dan Collins. Tempe, Ariz: Institute for Studies in the Arts, Herzberger College of Fine Arts, Arizona State University, 2003, pp.96-102.
- [12] 杜预.左传正义 (附释音春秋左传注疏卷第二十一).清阮刻十三经注疏本: 491.
- [13] 诺曼, 付秋芳, 程进之译.情感化设计.北京: 电子工业出版社, 2005: 16.
- [14] 孙思邈.千金要方 (卷八十三养性黄帝杂忌法第七).清文渊阁四库全书本: 684.
- [15] Matrix, Sidney Eve. Cyber Pop: Digital Lifestyles and Commodity Culture. London; New York: Routledge, 2006, pp.87-88.
- [16] 马克思、恩格斯.共产党宣言.马克思恩格斯选集 (第1卷).北京: 人民出版社, 1972: 250.

编辑 叶祝弟

《探索与争鸣》首届 (2014) 青年理论创新奖 征稿启事

2014年《探索与争鸣》编辑部推出三大措施扶持青年学者

- 评选《探索与争鸣》首届 (2014) 青年理论创新奖
- 对青年学者的重大理论创见, 编辑部将邀请著名学者开展专题研讨
- 邀请著名学者与资深编辑为青年力作改稿, 编辑部提供来回路费和食宿费

中国共产党十八届三中全会从政治、经济、文化、社会、生态、教育等多个领域吹响了全面深化改革的号角, 也向青年学者发出了历史邀约。为了推进全面深化改革的深度、前瞻研究, 鼓励青年学者创新, 《探索与争鸣》杂志社拟从2014年1月1日起, 面向全国的青年学者、博士研究生、硕士研究生征稿, 热忱欢迎全国优秀青年学者、研究生参加征文, 现将征稿事项通知如下:

一、参与对象

1974年1月1日 (含) 以后出生的全国高校和科研机构的青年学者, 高校在读博士、硕士研究生。

二、征文要求

1. 必须是未经公开发表的原创论文, 字数以6000-10000字为宜。
2. 要求文章紧密围绕全面深化改革中的难点和热点问题, 做深度、前瞻和创新研究, 要求观点鲜明, 内容翔实, 鼓励新见和锐思。

3. 论文格式统一按照《探索与争鸣》杂志的稿约标准, 并在文末注明作者的姓名、单位、院系专业、手机号码及电子邮箱地址, 以便联系。

三、提交方式

将word文档以电子邮件附件方式提交, 邮件请以“全面深化改革征文+单位+姓名+论文题目”形式命名, 统一发送至

tansuoyuzhengming@126.com。

四、奖励办法

1. 所有应征作者将入选我刊核心作者数据库。
2. 所有来稿均经过初审和专家匿名评审, 并本着公开、公平、公正和宁缺毋滥的原则, 拟评选一等奖1名, 奖励人民币10000元; 二等奖2名, 奖励人民币5000元; 三等奖5名, 奖励人民币3000元; 鼓励奖若干名, 奖励人民币1000元。
3. 本刊将于2015年初举办“全面深化改革与中国现代化路径”学术论坛, 向获奖者颁发获奖证书与奖金, 并邀请获奖者参加主题论坛。
4. 从2014年第1期起, 应征论文将择优刊登于《探索与争鸣》杂志。
5. 对于有重大理论创新的作者, 本刊将邀请国内著名学者, 召开专题研讨会, 并在刊物上开展深入讨论。
6. 邀请著名学者与资深编辑为青年学者力作改稿, 本刊为外地作者提供来回交通费、食宿费。

五、截止日期

2014年12月31日。

六、联系人

叶祝弟 021-53060418

《探索与争鸣》杂志社
2013年11月30日